PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Edicao PDF

Abril 2022 numero 5

Distribuicao gratuita no Museu LOAD ZX Spectrum

Destacavel Sir Clive Sinclair (1940 _ 2021)

Carga de Profundidade * Alea

O Globo da Luz * GOTY 2021

Indice:

Editorial..... 2

Os Programadores Portugueses..... 3

O Globo da Luz..... 4

Planeta Sinclair Awards: GOTY 2021..... 6

Concurso BASIC Apascalado 2022..... 9

Alea.....10

Timex Portugal.....12

Jogos novos para o ZX.....15

Carga de Profundidade.....18

Destacavel: Mensagens de condolencias a Sir Clive Sinclair

Editorial

O presente editorial deixou-nos com sensacoes agridoces. Comecemos pelas mas noticias: Sir Clive Sinclair deixou-nos a 16 de Setembro de 2021, depois de passar por uma doenca prolongada. Nao e assim de estranhar que lhe dediquemos esta edicao, contemplando na capa uma belissima imagem desenhada pela Teresa Marques (que antes ja nos tinha oferecido a caricatura do caracol, na edicao numero 2), assim como as mensagens de condolencias que a comunidade deixou na pagina criada para o efeito pelo Museu LOAD ZX Spectrum. De assinalar ainda o falecimento de Andy Remic a 26 de Fevereiro de 2022. Andy esteve sempre ligado ao ZX Spectrum, deixando-nos um legado imenso, nomeadamente jogos, livros e documentarios.

Mas vamos entao as boas noticias. A mais importante, o grande evento comemorativo dos 40 anos do ZX Spectrum no Museu LOAD ZX Spectrum em Cantanhede, local onde e anunciado o lancamento, nao so deste fanzine, mas tambem do livro "Os Programadores Portugueses", do qual sou autor (com prefacio de Joao Diogo Ramos). E o culminar (mas nao o fim) de um processo que decorre desde 2017 e que visa a busca e preservacao daquilo que se fez em Portugal para o ZX Spectrum. Tudo isso esta devidamente explicado no livro, assim como o que dai resultou, nomeadamente uma lista com cerca de 700 programas desenvolvidos no nosso pais. Relativamente ao grande evento comemorativo dos 40 anos, deixaremos o seu resumo para o proximo numero, no entanto, a expectativa e que seja um enorme sucesso. Pelo menos o programa e prometedor...

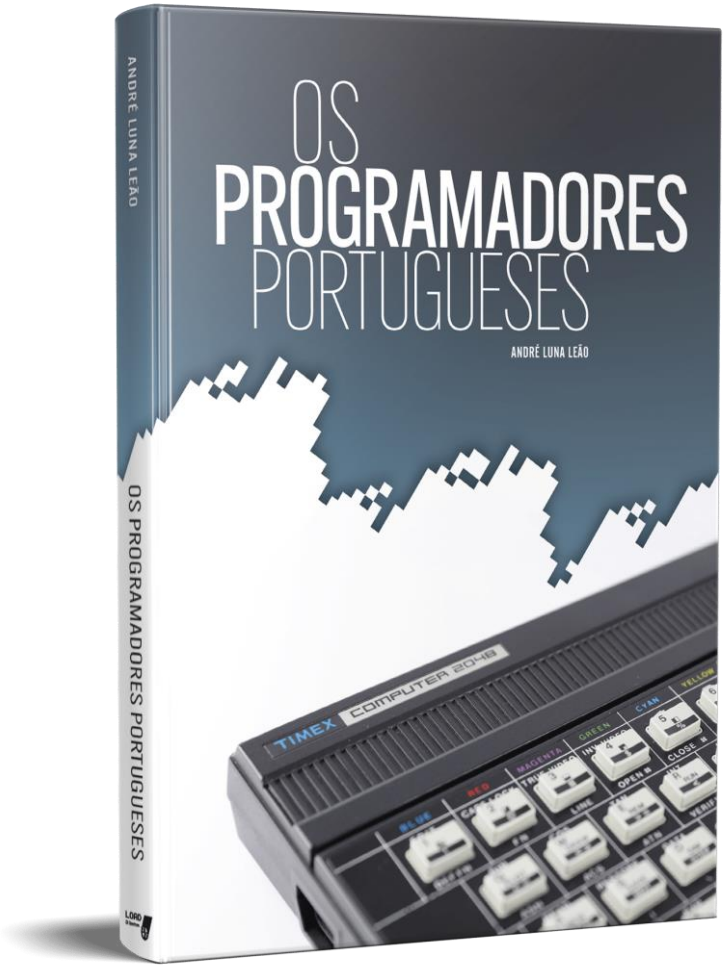
Pelo segundo ano consecutivo, em conjunto com o Museu LOAD ZX Spectrum, produzimos a gala GOTY, com uma adesao tao grande ou ainda maior que o ano transacto. Foi mais uma vez um enorme sucesso e nao e por acaso que ja esta a ser copiada por outros elementos da comunidade.

Ao nivel das preservacoes, mesmo tendo sido um periodo um pouco mais calmo, nao podemos deixar de referir a Astor Software, tendo sido encontrado mais alguns dos seus programas, com destaque para Foguetao. Mas talvez o maior achado tenha sido Basket, uma historia que iremos contar numa proxima ocasiao.

Andre Luna Leao

Os Programadores Portugueses

23 de Abril, dia Mundial do Livro, marca o lancamento do primeiro livro publicado com a chancela do Museu LOAD ZX Spectrum. O seu nome "Os Programadores Portugueses" e o seu autor e, muito simbolicamente, Andre Luna Leao, fundador do Planeta Sinclair e tambem autor deste fanzine.



O Andre tem vindo a liderar os esforcos de preservacao de software nacional para os computadores da Sinclair e Timex. Quando ha uns anos se conheciam poucas dezenas de titulos, hoje conseguimos chegar ao milhar. E toda essa historia deu origem ao mais relevante compendio alguma vez escrito sobre esta materia.

O livro tem 276 paginas e cobre o periodo desde o ZX81 ate ao Spectrum Next, que e como quem diz, desde 1981, ate final de 2021. Nele sao referidos exaustivamente os mais importantes programadores portugueses, sendo no final apresentada uma base de dados com cerca de 700 titulos de programas desenvolvidos por programadores portugueses.

https://loadzx.com/books/

Nome: O Globo da Luz
Editora: Astor Software
Autor: Joao Paulo Fragoso
Ano de lancamento: 1984
Genero: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memoria: 48 K
Numero de jogadores: 1

O Jogo da Luz foi desenvolvido com o The Quill, o popular motor que ajudou muito programador com parcos conhecimentos de programacao a criar os seus jogos. Foi mesmo o mais importante motor, pelo menos ate ter aparecido o GAC e o PAW, tendo dado origem a centenas de jogos. Este ultimo, se acompanhado do The Illustrator, permitia juntar graficos e cenarios a aventura. Nao foi o caso de O Globo da Luz, que tem apenas texto, mas nem por isso perde interesse. Muito pelo contrario, com a inexistencia de graficos, o programador esmerou-se entao ao nivel dos textos, contribuindo para enriquecer bastante o jogo.

Como era habitual nos lancamentos da Astor Software, estes nao incluiam instrucoes. Mas Joao Fragoso, para colmatar essa lacuna, juntou ao programa um primeiro bloco de dados, no qual e feito o enquadramento do aventureiro, ao mesmo tempo dando algumas dicas bastante uteis (comandos, objectivos, etc.), fundamental para se conseguir avancar no jogo. Ficamos assim a saber que nos cabe o papel de derrotar Gruk, o Rei-Demonio que destruiu o Templo dos Druidas e levou para o Castelo das Sombras o sagrado Globo da Luz. Estamos agora no ano do Escorpiao e temos a derradeira oportunidade de encontrar o Globo, unica forma de vencer Gruk. Se isso nao acontecer, o Globo da Luz transforma-se em Globo das Trevas, libertando todos os demonios sob a face da Terra.

Temos ainda a opcao de jogar com os caracteres normais do ZX Spectrum (mais facil para a vista), ou os de ambito medieval, dando uma tonalidade mais adequada a tematica do jogo (foi o que fizemos).

Desde ja deixamos o aviso: o jogo e dificilimo. Tem quase 100 locais, alguns que levam o nosso personagem imediatamente a uma morte certa. Outros tem armadilhas, poderes ocultos ou seres terrorificos, que so poderao ser ultrapassados se tivermos munidos do (ou dos) objectos correctos. Alem disso, corremos o risco de ficar mesmo encurralados em certos pontos, se tivermos a infelicidade de largar ou nao encontrarmos determinados itens. Esperem assim por enormes dificuldades, sendo de todo conveniente comecar por mapear o percurso que vamos fazendo (de resto, uma das dicas que nos e dada pelo jogo), assim como ir salvando regularmente a posicao.

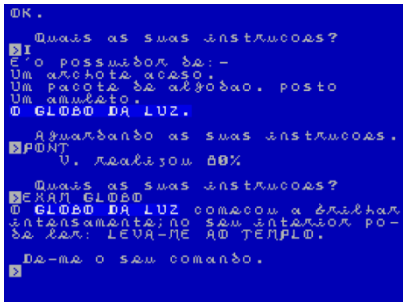
A primeira parte, passada na floresta, e relativamente pacifica, apenas com duas ou tres armadilhas mortais, facilmente evitaveis se tivermos um minimo de atencao. No entanto, e fundamental encontrar todos os objectos, nao so porque sao necessarios para se conseguir ultrapassar o barqueiro, mas tambem porque irao servir mais a frente para aplacar certos demonios, ou, se isso nao for suficiente, fazer-lhes ver a forca da espada.

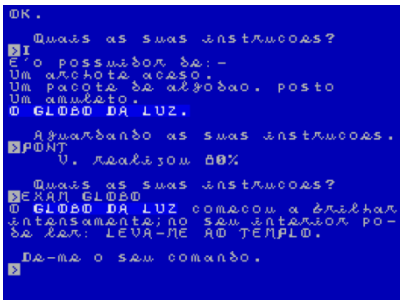
Ultrapassado o barqueiro, entramos no labirintico pantano das sombras. Alguns pontos tem areia movedica, a qual nao podemos escapar. Mais do que em qualquer

outro lugar, o mapa torna-se nesta fase imprescindivel. No entanto, nao vai ser facil desenha-lo, pois nem todos os caminhos sao directos, o que de resto acontece no castelo (parece ter havido algumas falhas por parte do programador no mapeamento das salas). De qualquer forma, e possivel, com a experiencia, conseguir perceber-se onde nos encontramos (sao cerca de duas dezenas de locais para serem ultrapassados). Dependendo do caminho que tomarmos, podemos ir dar a uma ou a outra ala do castelo.

O castelo tem entao duas alas, cada uma com cerca de duas dezenas de salas e uma passagem secreta pelo meio, que permite passar de uma ala para outra, sem ter que se percorrer todo o caminho pelo pantano. Mas para isso teremos que descobrir a palavra secreta que revela a porta da passagem.

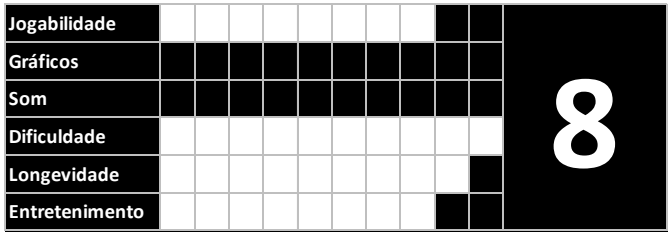
O castelo encerra muitos outros perigos. O principal, tres salas onde o proprio Gruk podera estar. Se temos o azar de o encontrar e nao estivermos munidos do Globo da Luz, nao viveremos para contar a historia. Ha assim que evitar essas tres salas ao maximo, ate estarmos preparados para o enfrentar. Mas alem disso temos que perceber para que servem cada um dos objectos que vamos encontrando (alguns sao apenas engodos), sendo que existe um limite de peso que podemos levar e que numa das passagens para outras salas, se nao formos com os bolsos praticamente vazios, caimos no vazio. Ha assim que usar os objectos nos locais respectivos (por vezes basta termos o objecto na nossa posse para evitarmos a armadilha), e estar com muita atencao ao nome das salas, pois essas revelam pistas importantes para o andamento do jogo.





Depois de conseguirmos encontrar o Globo da Luz (esta numa sala secreta, nao se iludam) e matarmos Gruk, temos que repor o Globo no local de onde nunca deveria ter saido, ou seja, temos que voltar a primeira parte da aventura. E aqui que serao necessarios alguns dos objectos que ja tinhamos recolhido, esperando que nao tenham sido descartados ou gastos inutilmente.

Findo o jogo, a Astor revela uma enorme surpresa. Temos muitas duvidas que alguem o tenha finalizado na altura, ate porque nunca ouvimos falar desta surpresa. No entanto, o maior premio e o prazer que retiramos desta surpreendente aventura, capaz de agarrar todos os amantes do genero, horas e horas a fio...



Planeta Sinclair Awards: GOTY 2021

Depois do sucesso do GOTY 2020, com ampla divulgacao nos Media nacionais e internacionais, chegando mesmo a aparecer na TV Portuguesa, voltamos a repetir a receita no inicio de 2022, com o mesmo ou mais sucesso. E mais uma vez o evento superou totalmente as nossas expectativas, para isso muito contribuindo o profissionalismo dos apresentadores (dignos de uma cerimonia dos Oscares), a credibilidade dos jurados que analisaram os jogos a concurso, assim como todo o apoio prestado pelo Museu LOAD ZX Spectrum.

As dez categorias existentes em 2020, foram acrescentadas mais duas: jogos Luso-Brasileiros e jogos de Origem Espanhola. Quanto a primeira, era um desejo antigo nosso, e este ano, dado o elevado numero de jogos desenvolvidos por programadores nacionais e Brasileiros, tivemos oportunidade de avancar com esta categoria. A categoria de jogos de Origem Espanhola foi-nos pedida por inumeros leitores do blogue Planeta Sinclair, pelo que acedemos. Sem duvida que o evento fica mais rico com a inclusao destas duas categorias.

Houve ainda pequenas mudancas relativamente aos jurados. Borrocop e Paulo Garcia nao puderam participar este ano, mas em sua substituicao veio Pavero, um dos administradores da Spectrum Computing e responsavel por fornecer os mapas de quase todos os jogos que saem para o ZX Spectrum atraves da sua pagina pessoal. Tem assim amplo conhecimento de tudo o que sai ao longo do ano.

O juri foi entao composto por:

- Dave Hughes (Spectrum Computing)
- Pavero (Spectrum Computing)
- Mikhail Sudakov (Pixel Perfect)
- Javi Ortiz (El Mundo del Spectrum)
- Arnau Jess (canal YouTube)
- Robson Rangel (game tester)
- Miguel Cruz (Rubber Chicken / Gold Coin)
- Mario Viegas (Planeta Sinclair)
- Filipe Veiga (Planeta Sinclair)
- Andre Leao (Planeta Sinclair)

Como se pode ver, mais uma vez as paginas de referencia do ZX Spectrum estao representadas no Planeta Sinclair Awards, sendo a garantia de credibilidade e que os melhores jogos do ano vao estar presentes na cerimonia.

De referir ainda que, apesar de apenas termos os cinco primeiros de cada categoria (dez no GOTY), faziam parte da lista previa votada pelos jurados 130 nomes. O nivel de todos os candidatos foi altissimo e mesmo aqueles que nao apareceram na lista final de nomeados, estao de parabens. Deram um enorme contributo para manter a chama do Speccy viva.

Mas vamos entao ver quem foram os grandes vencedores da cerimonia deste ano, tendo a Zosya, com Travel Through Time e Angels, e a Pat Morita Team, com Tokimal e Shovel Adventura, obtido em conjunto, mais de metade dos premios.

Graficos

1. Travel Through Time Vol.1
2. Angels
3. Dark: Lost Pages, the e Tokimal
5. Escape from M.O.N.J.A.S.

Ecra de carregamento

1. Travel Through Time Vol.1
2. Tokimal
3. Angels
4. Shovel Adventure
5. Turtle Tales

Som

1. Metamorphosis
2. Nothing
3. Travel Through Time Vol.1
4. Tokimal
5. Shovel Adventure

Quebra-cabecas e pericia

1. Shovel Adventure
2. Tetris
3. Cyclus
4. Humans, the
5. World of One-Way, a

Aventura e RPG

1. Italia 1944
2. Deep Cover
3. Escape from M.O.N.J.A.S.
4. Transylvanian Castle 2
5. Last Escape, the

Plataformas

1. TokiMal
2. Nothing
3. Metamorphosis
4. Brickrick: Graveyard Shift
5. Hallowed Knight

Accao e shoot'em'up
1. Angels
2. Dark: Lost Pages, the
3. Asteroids RX
4. Guns & Gears
5. Rival Gangs

Aventura de texto
1. Deep Cover
2. Silk Dust
3. Dream Walker
4. Iron Wolves, the
5. Experimento, el

Basic
1. Red Raid: the Infiltrating
2. Arkanoid Back to Basic
3. Mechwars: Centipede
4. Transylvanian Castle 2
5. Mechwars: Arena

Luso-Brasileiro
1. Virgil's Purgatory
2. Agente Azul
3. Zoinho
4. Carga de Profundidade
5. Aztec

Origem espanhola
1. Tokimal
2. Shovel Adventure
3. Tetris
4. Hallowed Knight
5. Brickrick: Graveyard Shift

GOTY
1. Travel Through Time Vol.1
2. Nothing
3. Angels
4. Tokimal
5. Italia 1944
6. Metamorphosis
7. Shovel Adventure
8. Tetris
9. Escape from M.O.N.J.A.S.
10. Deep Cover

Concurso BASIC Apascalado 2022

Gracas ao Ze Oliveira (autor do primeiro jogo portugues conhecido para o ZX Spectrum: JIM), que nao so idealizou uma competicao e ainda ofereceu o premio principal para o vencedor de uma das categorias, Planeta Sinclair anunciou o Concurso BASIC Apascalado 2022, quem sabe o primeiro de muitos.

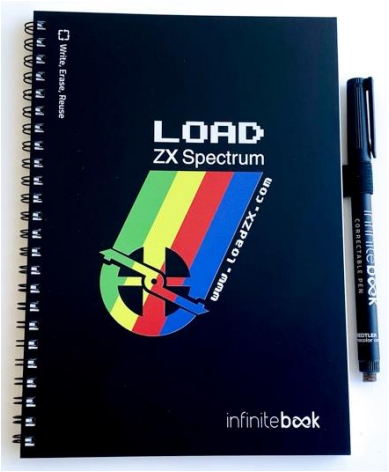
O concurso vem na sequencia da recuperacao dos suplementos do MicroSe7e e dos programas que o Ze concebeu ha cerca de 35 anos, mas tambem dos ineditos que ainda recentemente foram disponibilizados a comunidade.

Em termos muito gerais (e fundamental ler o regulamento), estao abertas duas categorias, Jogos e Outros, sendo o prazo limite de entrega dos trabalhos 30 de Setembro de 2022. O proprio Ze fara parte do juri, assim como elementos de Planeta Sinclair e do Museu LOAD ZX Spectrum.

Os premios tambem nao sao de desprezar, pois alem do ZX Uno oferecido pelo Ze, os vencedores terao material oferecido pela Teknamic Software (cassetes com jogos de computador), da revista Espectro (varias revistas), do Museu LOAD ZX Spectrum (fanzines e algum merchandising), e do proprio Planeta Sinclair, como a cassete Wonderful Dizzy. E a lista ainda nao esta fechada.

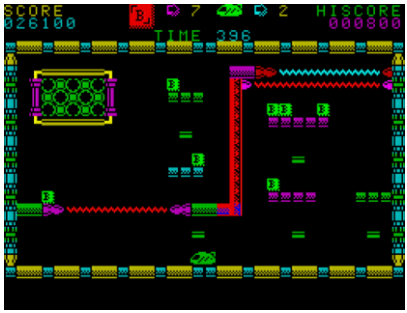
Podem assim meter maos a obra, aguardamos os vossos trabalhos. Mas nao se esquecam de ler o regulamento ou ver os exemplos que constam na pagina do concurso.

http://arcalusitana.fun/MuseuZX/Pascalated_BASIC/Concurso2022_PTR.html



Nome: Alea
Editora: Computer Weekend
Autor: Jose Oliveira, Ricardo Silva
Ano de lancamento: Nunca (1987)
Genero: Plataformas
Teclas: Nao redefiniveis
Joystick: Nao
Memoria: 48 K
Numero de jogadores: 1

Jose Oliveira e Ricardo Silva, dois amigos que ainda atualmente trabalham juntos, foram responsaveis por dois jogos completos para o ZX Spectrum, e um inacabado. Surpreendentemente, nenhum dos jogos chegou a ser lancado comercialmente, sendo conhecidos apenas por um grupo muito restrito de pessoas, mesmo tendo uma qualidade bastante superior a muitos produtos que eram colocados nas lojas do nosso pais, e ate la fora. Os seus autores tentaram tambem que os jogos fossem lancados comercialmente no mercado britanico, para isso encetando contactos com a Code Masters, Virgin Mastertronic e Zeppelin Games. Chegou a haver alguma troca de correspondencia com estas editoras, que inclusive sugeriram algumas melhorias, genuinamente interessando-se pelos jogos, mas infelizmente nunca chegaram a inclui-los nos seus catalogos. Nao obstante, os ecras de carregamento tem o simbolo da Code Masters, demonstrando a confianca que os autores tinham no lancamento dos jogos por esta editora. Os autores assinavam tambem sob a designacao "Computer Weekend", inspirados numa musica de Jean-Michel Jarre, retirada do LP Revolutions (1988).



Em 1987, Alea foi o primeiro dos jogos a ser desenvolvido, sendo tambem aquele que esta mais proximo de um produto comercial vendavel e com hipoteses de ser bem-sucedido. O jogo ja estava programado por Jose Oliveira, quando Ricardo Silva iniciou a sua colaboracao, sendo responsavel pelo ecra de carregamento e pela musica. Uma das curiosidades deste jogo, muito poucas vezes vista noutros programas portugueses, e o uso de voz sintetizada, que foi aproveitada de outros jogos da Code Masters. Os proprios graficos incluem ideias retiradas de outros trabalhos (por exemplo, o ecra de carregamento e claramente inspirado em Equinox), embora tambem contenham muitos elementos originais. De referir ainda que alguns acordes da musica do menu inicial, criada por Ricardo Silva (que a considera a sua preferida), mais de 30 anos depois foi parcialmente utilizada no generico do programa Retro_Gamers, que recentemente passou na SIC Radical.

Em Alea, controlamos entao uma nave, que tem como objetivo recolher todas as celulas de energia dispostas no ecra (cada ecra corresponde a um nivel), num curto espaco de tempo, antes de se poder passar ao nivel seguinte. As armadilhas e os obstaculos sao imensos e variados, num tom futurista, tornando o desafio muito dificil, exigindo muita experiencia para se conseguir avancar nos niveis. Estes estao dispostos em dez torres, cada uma delas contendo cinco pisos, num total de 50 niveis. A certa altura, os cenarios repetem-se e, a partir do nivel 51, as torres deixam de ter numero

Bruno Fonseca
In memory of a man that touched the life of many in a way few would ever do. To him I own my passion for technology and love for the videogame industry. This was the passion that guided my career and changed my whole life. Rest in peace Sir Clive, I will forever be grateful for your inventions.

Rui Santos
As vezes nao nos apercebemos da importancia que algumas coisas terao na nossa vida. Por causa do Zx Spectrum, comecei a ler em ingles revistas e tive o meu primeiro computador em 1983. Ainda hoje me lembro do cheiro do mesmo... E foi com ele que descobri dois dos meus hobbies para todo o sempre. Programacao e Gamer... sao duas das atividades que me acompanharam nos ultimos 38 anos. Obrigada por ter mudado a minha vida, e a vida de tantas pessoas. Acredito que se devia ensinar programacao a todas as criancas, pois a forma de pensar e resolver os problemas e muito valiosa para o dia-a-dia.

Joao Ferreira do Rosario
Um homem com um enorme espirito inventivo revelado em todos os produtos que lancou no mercado, incluindo televisores e calculadoras. A enorme contribuicao que deu para a revolucao dos computadores nos anos 80 foram os varios computadores que lancou no mercado acessiveis a todas as familias, dos quais o de maior sucesso foi o ZX-Spectrum.

Manuel Pacheco
Sir Clive was ahead of his time. He made computers smaller and affordable, and that made an impact in a lot of people who were amazed by the computers at an early age. A lot of IT careers today are due to the work of this genius. Rest in peace

Daniel Ramos
Muita da minha vida profissional e pessoal se deve a este senhor. Desde o verao que passei todo a trabalhar num talho para arranjar os 27 contos, para comprar o meu 48k, ate ao dia de hoje que tenho a minha propria empresa de consultadoria em sistemas embebidos. Obrigado pela sua ingenuidade e capacidade de dar a um miudo de um vilarejo longe de tudo, a vontade de ir mais alem e de poder criar e concretizar os seus sonhos de 8-bits. Your legacy touched and changed millions of lifes, and will reach millions more by a comunnity that was inspired by you to think ahead. Thank you Sir Clive Sinclar.

Sergio Soares
As minhas sinceras condolencias a familia de Sir Clive Sinclair e os meus sentimentos a todos os utilizadores que sentem esta perda como sua. Sir Clive Sinclair deixou-me de olhos bem abertos quando surgiu o primeiro 48K na TV nacional no programa do Julio Isidro onde a missao de cada concorrente era apanhar um tesouro tendo de se desviar das feras marinhas com um escafandro e uma corda onde subiamos ou desciamos... Dai a ter um 48K para mim e para o meu irmao demorou uns meses... O meu pai comprou-mo no dia que completei 5 anos de vida, dai para a frente mudou por completo a minha vida, hoje sinto-me um reflexo dessa invencao que o senhor Sinclair fez, direcionou por completo o rumo da minha vida! Bem-haja Sir Clive Sinclair.

Antonio Vazquez
Imposible resumir un agradecimiento que este a la altura del impacto positivo que dio Clive a una generacion dispersa en todo el mundo. Gracias desde Uruguay.

Cthonian Godkiller
"One man can make the difference" - Wilton Knight (1982)
Clive Sinclair always MADE the difference, and his legacy will always prevail

Entebras
Muito obrigado, Sr. Sinclair. Sua criacao foi essencial nos primeiros dias dos computadores europeus.

PacoVespa
Sir Clive hizo muy popular la informatica domestica y eso hizo que apareciesen muy buenos programadores. Gracias Mr. Sinclair.

Javier Ortiz Carrasco "El Spectrumero"
Su Spectrum ha sido, y sigue siendo, parte importante en la vida de muchos de nosotros. En su compania nacieron verdaderos exitos como zx80, zx81, spectrum, etc... y fracasos como el C5, Sinclair QL, etc... pero jamas dejaba indiferente. Inventor, temperalmental, genio... tuvo la vision de meter sus maquinas en todas las casas, intentando lograr los precios mas baratos y asequibles para el maximo de gente. La informatica para todos! y, realmente, lo consiguio. Descansa en Paz Sir Clive Sinclair. Gracias por todo!

Azimov
Todas las horas de diversion, de aprendizaje... nos descubrio un mundo nuevo, que no conociamos porque no habiamos tenido acceso a el. A partir de ahi miles de personas se dedicaron a la informatica y a nuevas formas de creacion. Hoy en dia seguimos divirtiendonos y juntandonos gracias a el. Nunca le podremos olvidar y siempre estaremos agradecidos a su trabajo. Continuemos disfrutando su legado.

Nuno Silva
Thanks Sir Clive for all you gave to the tech world. Thanks to one of your innovations, I made my way into tech since a young boy. You and your vision, will definitely be missed! Rest in Peace

Jose Borges
All my professional life, has come from a little black box I first saw when I was 12 years old. I have never been able to forget or disuse it, and I still have it with me as well as all the memories... Thanks Sir Clive, for changing my world by creating the ZXSpectrum!!!

Nuno Ascenso
Sir Clive, thank you. Thank you for the opportunity to unify millions of humans around your creations. You was a magician, a truly dreamer and the last greatest inventor who has connected passion and technology. Thank you for all.

Ricardo Baptista
Condolencias a familia. Tive um Timex 2048. Joguei bastante, nao passei para a parte da programacao mas foi o primeiro contacto com a informatica, area de que gosto ate hoje. A mudanca nos ultimos 40 anos tem sido enorme, muitas vezes alavancada em visionarios e experimentadores como Sir Clive Sinclair. Thank you very much Sir!

Rui Vicente
I can't remember the exact words... it was something like "you're in a dark cave, there are two doors, which one do you open"... and there was a keyboard and something flashing on the screen, waiting for my instructions... at that point, the Air Force Pilot somehow died in me... not sure how, but I wanted to be related to computers. Fast forward to today, I have to look back and thank Sir Clive Sinclair for a large chunk of my life. Here I am today, training teachers on how to use Technology... taking my Mac computer on a ZX Spectrum themed case... thank you for everything!

Tiago Cruz
Significant people that pass away are not in the place we remember them to be, but rather with us. They become part of what we are and we ultimately become - this is the case for Sir Clive and so many like me. He is among us and will be, as long as we live. My career into CS was kickstarted (unknowingly) at 9 years old, thanks to one of Sir Clive's brainchildren: the ZX Spectrum. From them on, I witnessed in awe how things unfolded to the present moment, but never forgetting the person who made it possible. This is one of the biggest gratitude debts I'm proud to have. May Sir Clive's memory always be blessed and remembered with joy.

Rui Nuno Castro
Obrigado pelo que criou e colocou ao servico da humanidade! Foi determinante para uma nova geracao de inovacao que, apoiada em muita tecnologia que criou e que dela derivou, nos permitiu avancar meteoricamente em direcao ao futuro que hoje vivemos e que certamente amanha continuaremos a viver a mesma velocidade, se nao mesmo mais rapido. Definitivamente, Clive Sinclair tem o seu lugar na galeria ao lado das grandes figuras da inovacao dos ultimos seculos. Ao Museu Load, o meu agradecimento por permitir que a comunidade em seu torno possa manifestar as suas mensagens de pesar pelo desaparecimento do genio Clive Sinclair. As minhas condolencias aos familiares e amigos de Sir Clive Sinclair.

Hugo Cardoso
I owe a debt of gratitude to Sir Clive Sinclair. The ZX Spectrum is one of my fondest childhood memories and sparked a interest towards IT and basic programming. I would like to show my respect and send heartfelt condolences to his family. Be proud of his legacy and let's keep his memory alive by sharing his legacy with the upcoming generations.

Nuno Silva
O ZX Spectrum mudou a minha vida!! Obrigado Sir Sinclair!!

Ivo Paiva
There is no possible way to ever show my gratitude and the impact Sir Clive Sinclair had on my life... I owe all my passion to IT to him, I learned English thanks to the ZX Spectrum I got early on in my life (I was 3 at the time)... all I have archieved is deeply tied to those 2 basic skills and passions... and my love for gaming also came from there... so in a lot of ways, I owe my archievements in live to Sir Clive...
Thank you for all the possibilities you opened up for me and all that you did to make me what I am today, you will always live on in my memory and the memory of so many others lucky to have been touched by you... Rest in peace my friend... we will miss you dearly.

Jose Oliveira
Obrigado por todos os momentos felizes que me foram proporcionados pelo Spectrum, a minha infancia foi, com toda a certeza muito mais feliz...RIP

Sergix
O ZX e o Basic foram o ponto de partida para o meu interesse na eletronica e nas tecnologias. Ensinaram-me conceitos de logica e de programacao e tambem a ter paciencia para esperar que o jogo carregasse! E, claro, sempre com a banda sonora do leitor de cassetes como barulho de fundo. Programar em Basic no meu 128K e das memorias mais antigas que tenho. E foram momentos felizes. Obrigado Sir Clive Sinclair
Load ""

Clovis Friolani
Fiquei muito triste com a Passagem de Sir Clive, muito eu aprendi com seu ZX, e depois lendo sobre sua vida, aprendi a perspicacia e vontade de gerir suas ideias e a luta para que elas dessem certo. E deu!!! Somos milhares de fas, e com certeza felizes por passar horas em frente a uma caixa plastica com teclas de borracha que chamamos de "Meu Computador". Obrigado Sir Clive.

Fernando Nunes
All lives matter, but if we measure the importance of a life by the impact it has on other lives, those should matter more. Sir Clive Sinclair had an impact on many lives, mine included. I started working very early in life, and my first "expense" (or investment?) was a computer derived from the original ZX Spectrum. I wrote (copied) my first lines of code on it. I grasped the assembler language on it which gave me a nice idea about the hardware. I obviously changed it for something more powerful after a while, but the impact was already their. It allowed me to discover what I would do for the rest of my life. So, yes... Sir Clive's creation had a direct impact on my life. Thank you.

Andre Leao
Uma grande perda, um visionario que inspirou milhoes. Ao nivel de um Carl Sagan ou de uma Jane Goodall. RIP e um grande obrigado por tudo o que fez por nos.

Nilson De Lourenco dos Santos Cruz
Um genio que mudou minha vida mais do que eu podia então entender. Obrigado por tudo, Sir Clive Sinclair. Hoje eu entendo totalmente o quao grande foi o seu impacto e o quao grande voce ainda e.

Luis Antonio Simoes da Cunha
Sir Clive Sinclair, by creating the ZX 81, the ZX Spectrum, and the Sinclair QL had a profound and positive influence in my life. I am very, very grateful. Rest in peace, Sir Clive.

Rui Daniel Neves Veiga Santos
Grande perda para a humanidade, as mais sinceras condolencias a familia.

Jose Manuel Domingues Silva
Apresento as minhas profundas e sinceras condolencias ao povo ingles e em particular a familia enlutada pelo desaparecimento de Sir Clive Sinclair ilustre cidadao do mundo.

Filipe Veiga
Um empreendedor criativo e genial dedicado a miniaturizacao electronica (relogios, calculadoras, computadores, biciclos, etc) e que colecionou sucessos e, tambem, alguns fracassos - muitas vezes por estar *demasiado* a frente do seu tempo. E o Clive visionario que ficara impresso na memoria colectiva de todos. Mas para um miudo da decada de 80 (e hoje com 40 e tal anos), o Sir Clive Sinclair foi a figura paternal que criou um pequeno micro-computador muito especial - o ZX Spectrum, bastante humilde face aos competidores, mas que entrou em milhares de lares por todo mundo, um deles sendo o meu. O Speccy foi o companheiro de aventuras, em "alta" resolucao de 256x192 pixeis e 15 cores, com o famoso colour clash ou limite de 2 cores (ink e paper) em 8x8 pixeis, e um BASIC que despertou o meu gosto/paixao pela programacao. Creio que o ZX podera parecer pouco face a tudo de fantastico que Clive fez em outras areas, mas para mim este computador marcou-me de tal modo, que nao me consigo imaginar como teria sido a minha vida, se nao tivesse recebido o ZX como presente de Natal ha muitos anos atras. Obrigado, Tio Clive!

Nuno Miguel Rosa
Um muito obrigado ao "tio" Clive Sinclair por ter permitido que o mortal comum tivesse acesso ao maravilhoso ZX Spectrum, que tantas e tantas horas de diversao me proporcionou a mim e a tantos jovens, bem como estimulou o interesse pela programacao e informatica. Ainda hoje possuo o meu 128K e imenso software que guardo com muito carinho. Todos ficamos mais pobres com esta perca, mas o legado e carinho permanece, como se ve pelo maravilhoso trabalho de preservacao desenvolvido no Museu LOAD ZX Spectrum. A todos os familiares as minhas profundas condolencias.

Rui Pedro Carvalho Correia
Simplesmente, nao ha palavras que cheguem para definir o alcance de todo o trabalho de Sir Clive Sinclair que, atraves das suas criacoes e visao, tocou e encaminhou as vidas de tanta gente, e tera influenciado escolhas ou percursos de carreira de tantos outros - directa ou indirectamente. Este Senhor e todas as suas criacoes (das mais populares as menos bem sucedidas) certamente marcaram um tempo na historia de todos nos e, pelo menos, uma ou duas geracoes inteiras. MUITO OBRIGADO SIR CLIVE SINCLAIR. Condolencias sentidas a sua familia.

Fabio Pereira
Os meus pesames a familia e amigos. E com tristeza que vemos partir um homem que tanto influenciou naquela epoca, um dos meus primeiros contactos com a tecnologia foi com um ZX Spectrum e achei uma coisa maravilhosa. Adeus...

Ricardo Jorge da Cunha Costa
Obrigado Sir Clive Sinclair por me dar a possibilidade de ter uma infancia feliz e com um forte gosto por Sistemas Informacao. Ate sempre.

Joao Diogo Ramos
Ha muitos anos que sentia a necessidade de dizer OBRIGADO a pessoa que, sem saber, me proporcionou uma carreira assente numa paixao descoberta ao agucar a curiosidade de uma crianca... Sou apenas um, de toda uma geracao que nao deixara esquecer todo o trabalho de Sir Clive Sinclair. Muito obrigado por todas as recordacoes, ate os R Tape Loading Errors que me ensinaram a ser mais paciente.

Delio Almeida
When I heard what happened to Sir Clive Sinclair ... my thinking stopped, my world stopped for a moment. He was the inventor of the ZX Spectrum machine, the first PC I have ever had, the one video games machine that shaped and changed my life forever. Today I am a Computer Scientist, I dedicated my life to developing and creating systems and software for more than 20 years. I Known I must thank Sir Clive Sinclair for his role and play in my life. To all his family, my sincere condolences.

Andre Cavaco
He change the world for kids in the 80s generation, and gave me and others lots of ours of joy, for that we will be eternaly graytfull, my respect and condolences to all the family.

Sergio Fernandes
O Sir Sinclair vivera para sempre atraves do seu fabuloso legado. Em sua memoria Load "" Enter.
Sentimentos a familia e amigos.

Joao Silva
Homenagem a Sir Clive Sinclair
Nunca esquecerei que, em 1983, quando tinha 13 anos, houve um dia em que um tio meu foi a casa dos meus pais e trouxe um objeto que eu nao conhecia. Um computador que vinha acompanhado de um leitor de cassetes que estava colocado por baixo dele numa pequena caixa de madeira feita a medida para os dois. A medida que ele inseria cassetes e carregava alguns jogos, eu e os meus irmaos ficavamos cada vez mais maravilhados com esse pequeno objeto. O meu tio tinha-me dado a conhecer um dos artigos da empresa de Sir Clive Sinclair que mais maravilhou e entusiasmou a mim e a milhoes de pessoas em todo o mundo. Uns meses mais tarde, quando os meus pais compraram um ZX Spectrum 48K, foi o inicio de muitas horas de divertimento a jogar com os meus irmaos e com os meus amigos. E muitas horas a programar em BASIC e a ler jornais e revistas portuguesas, espanholas e inglesas dedicadas ao universo Sinclair onde aprendi tambem um pouco mais sobre essas linguas. A emocao enorme por jogar e por conhecer mais sobre informatica comecou nessa altura e manteve-se sempre ao longo da minha vida, apesar de nao ter tido uma carreira ligada a essa area. Para a minha geracao e para as seguintes, as muitas inovacoes criadas por este homem visionario e apaixonado por novas tecnologias e que pertencem a uma epoca da historia da ciencia muito importante, serao lembradas sempre com muito carinho e paixao. Um exemplo disso, e existirem ainda muitas pessoas por todo o mundo que trocam conhecimentos, historias de experiencias vividas com o ZX Spectrum e com outros objetos desenvolvidos por Sir Clive, mantendo a memoria viva deste homem fantastico. Outro exemplo de preservacao da memoria de Sinclair e dos avancos tecnologicos alcancados por ele e por quem com ele trabalhava, e a existencia, em Portugal, do excelente "Museu Load ZX Spectrum" que existe gracas ao enorme empenho e carinho que o Joao Diogo Ramos e muitas outras pessoas tem e continuam a ter. Muito obrigado por tudo o que nos deixaste, Sir Clive Sinclair!!!

Ricardo Fonseca
Thanks for some many hours of fun, and so many friends made thanks by your work

Manguan
Como la magdalena de Proust... Oooh... aquel olor del Spectrum caliente tras un largo dia de diversion...

Daniel
Thanks for your vision and create the machine that made many hours of fun. R.I.P

Fabio Borges
Num final de tarde em alguma parte de 1985, meu saudoso pai me perguntou: eletronica ou medicina? Porque a familia toda tinha um pe na area medica mas meu destino ficou cravado quando comecei a ver aquelas cores do TK-95, clone do fantastico ZX Spectrum. Sir Clive, sua obra fez minha carreira e sou muito grato por tudo. God bless you!

Manoel Carvalho
Em nome da comunidade brasileira de entusiastas dos computadores da Sinclair, gostaria de expressar minha gratidao pela genialidade, trabalho e determinacao de Sir Clive. Tornou-se um homem respeitado e admirado por muitos brasileiros. Pessoas que tiveram literalmente suas vidas transformadas e profissionalmente norteadas por suas invencoes. Espero que tenha encontrado a paz que coroa aqueles que, de alguma forma, fizeram alguem mais feliz nesta vida. Sir Clive, mesmo sem saber, fez a felicidade de muitos por aqui.

Jose Goncalves
Perdeu-se um dos maiores homens da historia. Sem duvida um dos que marcou a minha infancia ate agora. Descansa em paz Sir a clive Sinclair

it's a P/XEL thing
Needless to say that you, kind Sir, inspired me to find my path in life. The first time I got my hands on a rubber keyed 48K ZX Spectrum, back in 1983, I instantly foreseen my own future. So, for that, I blame you and also thank you from the bottom of my heart.
Nowadays, through my youtube channel, I'm keeping alive the memories and experiences I had back in the day and share them with the world. And I truly believe that you, Sir, would approve. It's also a way for me to say "thank you". I'm truly honored to have experienced and lived through those incredible years. I bow to you.
Rest in peace. And my sincere condolences to the family.

Joao Barbara
Thank you much for all the joyous moments you helped providing to my young self. You changed personal computing forever, even if not in the way you had originally envisioned. Hope I'll be able to see you for some tea and biscuits when my time here is over.
Once again... thank you.

Jose Antonio Costa
Nada para mi fue igual despues de tener un ZX Spectrum. Me hizo disfrutar, sonar, me hizo mejor persona.
Gracias Sir Clive

Telmo Mota
Sir Clive,
thank you for creating a machine that fueled our dreams and sharpened our creativity. Thank you for your vision about the electric car, the computer for the masses, the crescent presence of tecnology in our lives. But above all, thank you for your faith in Humanity and the relevance of entrepeneurship in our future. Rest in peace. Farewell.

Carlos Gallego
Mis mas sinceras condolencias a la familia. La obra de Sir Clive Sinclair marco mi infancia de la mejor manera posible, de la misma manera que el Zx Spectrum lo llevo en mi corazon, tambien esta en mi corazon la persona que lo hizo posible. Muchas gracias por tan magnifico legado a la historia de la informatica y los videojuegos.

Pedro Fernandes
Sou formador TIC por causa do Spectrum... Atraves do meu trabalho incontaveis pessoas aprenderam a usar o computador... Perdao! Pelo meu trabalho nao, por sua causa!! RIP Sir Clive Sinclair...
```
5 REM Hero
10 PRINT "THANK YOU"
20 GO TO 10
```

Marcio Botelho Antunes
Um inventor revolucionario que embebia valor edificante no que produzia: dar acesso a mais pessoas a bens com utilidade. O ZX Spectrum introduziu-me a programacao e ao fascinio pelos computadores e a sua simplicidade fez com que uma geracao tivesse acesso a computacao a preco acessivel. Quem sabe se a mobilidade sustentavel nao ira um dia procurar solucoes como o C5? Obrigado familia Sinclair!

Andre Farkatt
Bom descanso, Sir Clive. Obrigado por mudar a minha vida, aos 11 anos de idade, atraves do ZX Spectrum, e os rumos da informatica no planeta. Sem a sua genialidade o mundo seria menos do que e hoje. Muito obrigado!

Fran Kapilla
His legacy will continue in time. All of us who grew up with his computer felt that there was something of Clive in us. Rest in peace and keep inventing in the other world.

Carlos Barreira
```
10 PRINT "E aqueles, que por obras valerosas se vao da lei da morte libertando"
20 GOTO 10
```
Sinceras condolencias a familia e amigos.

Antonio Dos Santos Torrijo
Un gran inventor que cambio mi vida. Hoy soy ingeniero informatico gracias a que llego el ZX Spectrum 48K unas navidades. Mi mas sentido pesame por su fallecimiento

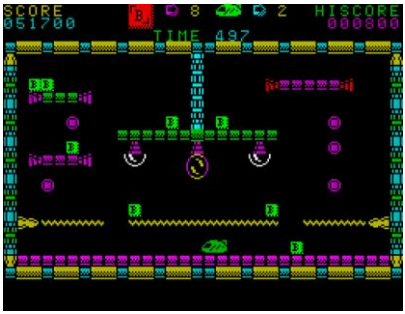
TOKU // David Gracia
The man has left us who to this day continues to excite me with the great computer he created. I will never have enough words to thank you so much that you have given me and continue to give me. Rest in peace Sir Clive Sinclair.

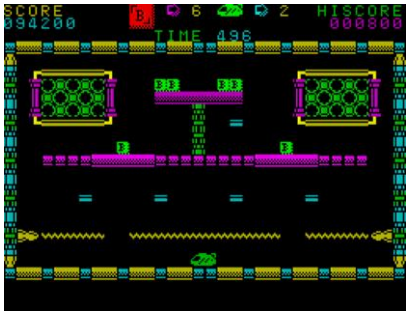
Paulo Ferreira (Misterio Juvenil)
Obrigado por nos ter proporcionado na decada de 1980 a possibilidade de conhecer o que iria ser o mundo da informatica e de tudo o que a envolvia. Sir. Clive foi um visionario que infelizmente o Mundo nao soube dar a devida atencao e reconhecimento. Por isso estamos hoje a fazer essa justica e a divulgar o seu enorme contributo para o que somos hoje. Obrigado e ate sempre.

Alea (Cont.)

(começa na torre zero, terminando na nove), presumindo-se que o jogo não tenha fim. Esta é uma das fragilidades, pois seria mais interessante o jogo ter um fim, perdoando-se até o facto de existir a repetição de cenários.

O sistema de colisão também necessitava de uma pequena afinação (a nave encontra-se sempre voltada para o lado esquerdo – os programadores nunca conseguiram resolver este problema), levando a que nem sempre se consiga recolher as células de energia quando lhes tocamos. Também não é fácil conseguir saltar no momento exacto para as plataformas móveis, originando muitas vidas perdidas até se conseguir dar com o timing perfeito de salto. No entanto, não obstante as pequenas nuances referidas, o jogo é tremendamente divertido, fazendo lembrar alguns dos (bons) jogos da categoria budget lançados por editoras como a Mastertronic, Players ou Code Masters. Não iria deslustrar de forma alguma o catálogo dessas editoras e realmente foi uma pena não terem conseguido que fosse lançado comercialmente.





Os gráficos, integrados num ambiente futurista conforme já referimos, são bastante agradáveis, com um uso interessante da cor, evitando ao máximo problemas de atributos, exceptuando quando estamos sob as células de energia. Além disso, os cenários criados são desafiantes q.b.. Claro que ao final de algum tempo, depois de os corremos por diversas vezes, já apanhamos a manha e sabemos qual o truque para os passar. Mas até chegar a esse ponto, muitas naves vão rolar, pois apenas temos três vidas e essas esgotam-se quase tão rápido quanto o tempo que temos para completar cada nível.

Alea é assim mais um dos tesouros da programação portuguesa e que estava muito bem guardado no fundo de um baú (ou na arrecadação do Ricardo Silva, que nos permitiu fazer a sua recuperação), fazendo lembrar o processo de Welcome to Hollywood. É refrescante, bastante inovador, não temos ideia de outro jogo português contemplando a mesma temática, e, acima de tudo, um tremendo vício. Não descansamos enquanto não chegamos à última torre, e mesmo após o conseguirmos, tivemos vontade de continuar a jogar, mesmo que fosse um desafio ad eternum. Há coisas bem piores...

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Timex Portugal

E bem conhecida a ligacao da Timex a Portugal, mas, ao nivel dos programas que lancou no nosso mercado, a maior parte nao foi desenvolvida por programadores portugueses, consistindo antes em adaptacoes e traducoes para a nossa lingua de programas e jogos que de alguma forma sobressairam entre tudo o que se fez nos primeiros tempos dos computadores Sinclair.

A grande maioria das cassetes da Timex nao so tinha na lombada o sistema a que se destinava (TS 1000, TS 1500, ZX Spectrum, TC 2048 e TC 2068), mas tambem na lateral o numero de referencia, bem como a tipologia (genero de programa) com a respetiva faixa com cor propria, facilitando a vida ao consumidor, que assim tinha uma pequena ideia sobre aquilo que estava a adquirir, mesmo nao conhecendo o conteudo do programa. Normalmente, os jogos de outras editoras do periodo entre 1982 e 1985 apresentavam capas bastante chamativas, quer fosse atraves de desenhos que por vezes nada tinham a ver com o programa que se encontrava na cassete, quer tambem contemplando screenshots, nem sempre do Spectrum. Tudo valia para incentivar os consumidores a adquirirem as cassetes. Mas isso nao se passava com a Timex, que apresentava sempre uma capa bastante sobria, com o nome do programa e pouco mais, dai que a restante informacao que referimos fosse fundamental para identificar devidamente o produto.

Para as edicoes nacionais destinadas ao TS 1000 e TS 15000, a Timex decidiu manter as cores originais das edicoes americanas - vermelho e preto -, com o nome do programa escrito a letras brancas, e a tipologia na lombada lateral. Embora as cassetes incluam tambem o numero de referencia, existem muitas lacunas e, tal como na versao americana, devera haver alguns hiatos entre os numeros. Deste modo, ainda nao foi possivel

identificar todos os lancamentos para o TS 1000 / TS 1500.

Neste primeiro periodo da Timex em Portugal (1982/1983), os jogos eram comercializados a 190 escudos, como alias se pode observar em varios anuncios em revistas da epoca. Destacam-se inumeros programas educacionais e utilitarios, muitos dos quais sao originais portugueses, embora a informacao seja escassa e nao se consiga identificar convenientemente a sua origem (a Alfamicro era a responsavel pelas adaptacoes para a nossa lingua, tendo tambem lancado jogos e programas atraves da propria marca). Mas cedo se percebeu que os computadores tambem tinham uma forte componente ludica, pelo que os jogos mais conhecidos foram adaptados e traduzidos para a nossa lingua, incluindo um papel com as instrucoes a parte, que habitualmente acompanhava os lancamentos da Timex. Estes lancamentos distinguiam-se assim das vulgares cassetes piratas, que normalmente nao tinham capa especifica, nem instrucoes, e muitas vezes nao incluiam o programa completo.

Acerca do TS 1500, existe ainda uma pequena curiosidade: Demo/Starter, uma cassete sem capa, apenas com um selo a dizer "Assembled in Portugal", contemplando programas e jogos de iniciacao a esse computador, mas em lingua inglesa. Pelo numero de referencia da cassete, percebe-se que nao faz parte do catalogo de programas portugueses da Timex, mas nao deixa de ser relevante que uma das cassetes mais importantes do catalogo tenha sido produzida no nosso pais, a semelhanca do que acontecia com os proprios computadores.

A partir de 1982, e assim que o ZX Spectrum comecou a aparecer nos lares portugueses, a Timex dedicou-se tambem a adaptar para a nossa lingua os maiores exitos do mercado britanico. O mercado americano estava mais vocacionado para os programas empresariais, pelo que a maior parte dos jogos tinha origem inglesa. Foram tambem lancados programas educacionais, alguns dos quais poderao, mais uma vez, ter sido criados por programadores nacionais. As cassetes eram normalmente vendidas ao preco de 400 escudos.

Algumas das cassetes, em vez de terem na capa a habitual inscricao do ZX Spectrum como computador-alvo, tem "TC 2048" ou "TC 2048/2068". E o caso de Copy, Demo Tape TC 2048 e Interface RS-232, programas que se destinavam especificamente aos computadores fabricados em Portugal (Timex Computer, ao inves da "Americana" Timex Sinclair ou do ZX Spectrum).

Existem ainda tres versoes diferentes da cassete demonstracao do TC 2048 (Demonstracao do TC 2048, Soft 1 e Demo Tape TC 2048). Uma delas, a Soft 1, nao tem sequer capa, mas estranhamente tem o mesmo numero de referencia da primeira, e contem os programas que estao na terceira. Ainda existe aqui um misterio por desvendar.

Mas, de todas as cassetes da Timex, a mais original tera sido o 1 Campeonato de Jogos de Computador, que recriou este evento que teve lugar na RTP e que infelizmente nao se encontra preservado para memoria futura. Esta cassete inclui assim os seis jogos que fizeram parte do primeiro campeonato de ZX Spectrum a aparecer em Portugal, "Zig Zag", transmitido pela RTP ha mais de 30 anos. Os jogos sao facilmente identificaveis pelo titulo, sendo que alguns deles figuram entre os mais conhecidos do primeiro periodo do ZX Spectrum (Chuckie Egg, Glug-Glug, Match Point, Full Throttle, Pheenix e Deatchase). Alem disso, todos incluem instrucoes personalizadas no papel que acompanha a cassete, como e habitual nos lancamentos da Timex. Esta compilacao tambem foi lancada sob selo proprio do "Zig Zag", contemplando versoes ligeiramente diferentes dos jogos e ainda o programa Ficheiro.

Outra das grandes apostas da Timex foi o lancamento de programas especificos para o TC 2068, sendo a maior parte deles carregada apenas nesse computador. Mais uma vez, a escolha dos jogos passou por alguns dos grandes exitos do mercado britanico, mas tambem por programas educacionais e alguns empresariais, embora estes ultimos em menor numero (normalmente exibiam a categoria de "negocios" ou "utilidade domestica" na lombada). Excluindo alguns dos programas educacionais e utilitarios, nenhum dos outros foi desenvolvido por programadores portugueses.

As adaptacoes para o TC 2068 tinham caracteristicas muito proprias, sendo necessario proceder a algumas modificacoes ao nivel do codigo, dai que a maior parte deles apenas corresse nos TC 2068. Mas tambem a nivel grafico se distinguiam dos jogos para o ZX Spectrum, aproveitando assim o modo grafico especifico do TC 2068.

Finalmente, a Timex lancou ainda alguns programas em formato cartridge para o TC 2068, nomeadamente o emulador, que permitia colocar esse computador em modo ZX Spectrum, e o Timeword, que ate trazia um faceplate proprio, mas tambem programas especificos para o sistema de discos FDD. Conhecem-se duas disquetes lancadas pela Timex para este ultimo sistema. A primeira delas tem o sistema operativo T.O.S. (existem varias versoes do Timex Operating System), enquanto a segunda disquete tem numa face o Emulador CP/M, da Digital Research, e na outra o Monitor Emulator, software desenvolvido pela propria Timex.

Conhecem-se no enorme catalogo da Timex mais de 150 programas lancados de forma oficial em Portugal, apenas no periodo entre 1982 e 1986 (e alguns ainda estarao por identificar), incluindo particularidades como a adaptacao de Spectral Writer (Softek International, 1984) para FDD. Depois disso, a Timex desvaneceu-se, no entanto deixando de forma indelevel a sua marca no nosso pais.

Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques)

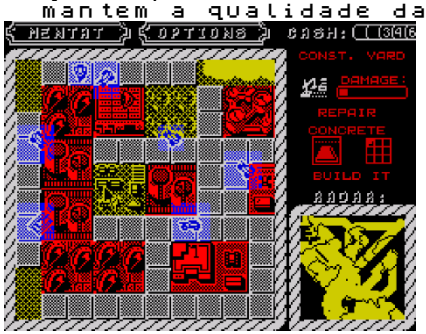
Terceiro trimestre de 2021

O terceiro trimestre de 2021, tal como e habitual nesse periodo, que coincide com as ferias de Verao, e sempre mais modesto em termos de novos lancamentos. Mesmo assim, foram lancados alguns grandes jogos, e com grande diversidade (jogos escritos em Basic, melhorias e upgrades de jogos mais antigos, de tudo um pouco apareceu. Destacamos os seguintes:

- Dune II - jogo bem conhecido, pelo menos ao nivel dos PC's, foi convertido para os 8 bits, algo que parecia impossivel. Embora a primeira versao seja de 1997, sofreu melhorias em 2014 e depois em 2019, tendo apenas em 2021 sido disponibilizado ao publico.

- Stripping Penelope - tambem nao podia faltar um jogo portugues, desta feita vindo da parte de Jaime Grilo. Mas este destina-se apenas aos maiores de idade, pois contempla ecras muito sugestivos, com premio com final feliz.

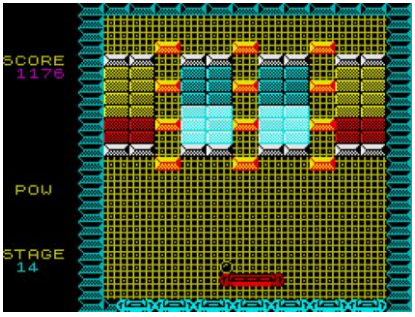
- Alien Girl:Skirmish Version - Alien Girl foi um dos grandes jogos de 2020, tendo agora um update. Embora os niveis sejam mais pequenos, com excepcao do ultimo, as novidades sao tantas que quase parece estarmos perante um jogo novo. E mantem a qualidade da primeira versao.

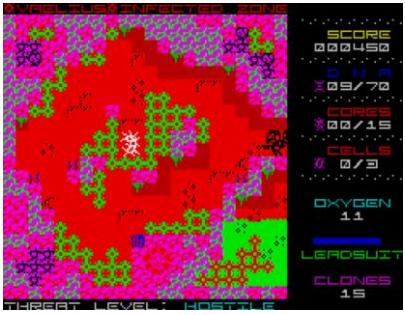


- Arkanoid Back to Basic - uma das grandes surpresas do ano. Pouca gente acreditaria que se conseguiria fazer um clone de Arkanoid em Basic. Mas na realidade foi feito, e em grande nivel.

- Asteroids RX - Ja estamos habituados a que Allan Turvey nos traga os grandes classicos com nova roupagem. Foi isso que fez com Asteroids RX, que inclusive tem versao para o Spectrum Next.

- Project Vaelius - Bem sabemos que jogos vindos de Espanha sao sinonimo de dificuldade extrema. E este jogo de Toku nao deixa os creditos por maos alheias. Indicado para masoquistas...





Quarto trimestre de 2021

O quarto trimestre foi dos mais intensos de que existe memoria. Foram tantos e tao bons jogos que apareceram neste periodo, incluindo portugueses, que e dificil escolher aqueles a que vamos dar destaque. Desta forma, vamos deixar duas paginas, que apenas pecam por defeito. Fosse o dobro, e mesmo assim seria pouco para dar destaque a tanta qualidade.

- The Swarm is Coming - depois da saga de Cocoa, Bruce Groves regressa com uma tematica completamente diferente, mais ao estilo de Gauntlet e Dandy. Sao quatro partes muito bem conseguidas, repletas de accao.

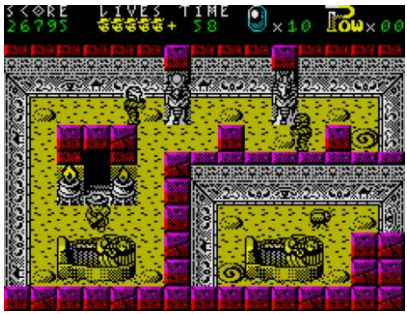
- Virgil's Purgatory - baseado na vida de Virgulino Ferreira da Silva, vulgo "Lampiao", o programador Paulo Andres traz-nos um jogo de plataformas recheado de referencias a cultura brasileira.

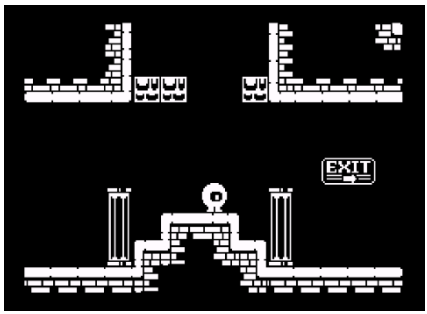
- Tetris - existem muitas versoes de Tetris para o ZX Spectrum, mas nunca nenhuma tinha sido uma recreacao tao fiel ao jogo de arcada, como esta desenvolvida por Bubu.

- Shovel Adventure - um pouco antes da equipa Pat Morita ter-nos trazido a obra maior Tokimal, lancou este surpreendente jogo, admirado por toda a comunidade e considerado um dos melhores do ano.

- Aztec - nao podiam faltar os jogos portugueses, e Aztec, de Rui Martins, foi um dos concorrentes da competicao ZX-DEV. Jogo sobrevalorizado, a fazer lembrar Tetris, mas contemplando um tabuleiro 3D, que muita gente ainda nao descobriu.

- Nothing - o segundo melhor jogo do ano para Planeta Sinclair e um platformer de excelencia, esticando a capacidade do ZX Spectrum ao limite. Alias, se nao soubessemos, diriamos que este jogo era destinado a um sistema diferente, muito mais poderoso.





Quarto trimestre de 2021

O mes de Dezembro foi uma verdadeira loucura, coincidindo com o fecho da competicao ZX-DEV Media & Demakes, mas tambem com o lancamento de novos jogos Portugueses e Brasileiros.

- Saboteur Deep Cover - embora Clive Townsend tenha regressado ao ZX Spectrum uns tempos antes com Ninja Carnage, foi com Deep Cover, que em termos temporais e passado antes de Saboteur II, alcancou novamente o sucesso. E nem mesmo o facto de ser uma aventura de texto o impediu de chegar a todas as franjas da comunidade.

- Attack of the PETSCII Robots - de forma surpreendente e inesperada, David Murray traz-nos um jogo a fazer lembrar um Laser Squad dinamico (ao inves de jogado por turnos). Passou praticamente despercebido na comunidade, pois a versao digital tinha um custo elevado.

- Tokimal - um dos jogos mais aguardados do ano, nem que fosse por recriar um dos que nunca apareceu no ZX Spectrum (Toki), nao decepcionou quem nele depositava grandes esperancas. Um dos melhores jogos de sempre desenvolvidos com o MK1.

- Angels - A Zosya Entertainment nao para de nos surpreender. O terceiro grande jogo que trouxe durante 2021 e um brutal beat'em'up, intercalado com niveis tipicos de shoot'em'up, graficos esplendidos e uma animacao fora de serie.

- Klox - e quem diria que Ze Oliveira iria regressar ao desenvolvimento de jogos? Klox e um quebra-cabecas elegante, totalmente programado em Basic Apascalado, que de resto serve de mote a uma nova competicao por ele organizada.

- Zoinho - aventura isometrica totalmente criada de raiz, ao bom estilo de Knight Lore, e que traz para a ribalta um programador brasileiro, demonstrando que tambem fora da Europa existem jogos de grande qualidade e muito originais.

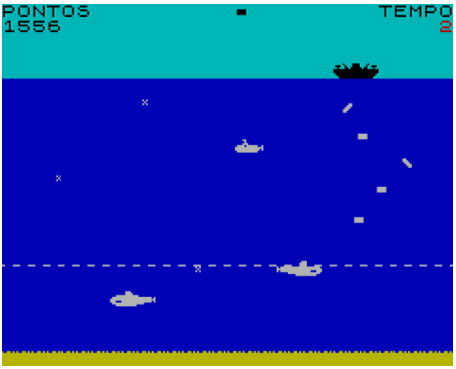
Nome: Carga de profundidade
Editora: Micro Sistemas / Teknamic Software
Autor: Filipe Veiga
Ano de lancamento: 2021
Genero: Tiro'neles
Teclas: Nao redefiniveis
Joystick: Nao
Memoria: 48 K
Numero de jogadores: 1

Filipe Veiga, nosso colega de Planeta Sinclair, Espectroteam, revistas Espectro e Jogos 80, entre outros projectos, tem destas coisas. De vez em quando aparece com uma surpresa que manteve muito bem escondida da comunidade, incluindo dos seus colegas. Depois a "bomba" e lancada, surpreendendo-nos a todos. Neste caso o nome, ao qual damos a este tipo de noticias ("bomba") e muito apropriado, pois Carga de Profundidade, o seu novo jogo, tem muitas bombas e explosoes pelo meio.

O jogo e inspirado em dois classicos das arcadas de finais dos 1970s: Depth Charge e Destroyer, juntando a mecanica de ambos. O primeiro surgiu em 1977 e colocava-nos no papel de um tripulante de um Destroyer, que tenta atingir, atraves das cargas de profundidade que vai disparando, os submarinos que passam por baixo. Estes, por sua vez, vao ripostando e disparando torpedos e minas para a superficie, tentando atingir o nosso navio. Embora tendo um conceito muito simples, retem uma excelente jogabilidade, tendo sido um verdadeiro sucesso e consumidor de muitas moedas dos jovens que na altura frequentavam os saloes de jogos.

Quanto a Destroyer, surgiu no mesmo ano e tinha um conceito muito parecido a Depth Charge. No entanto, introduziu uma pequena inovacao. Ao inves das cargas de profundidade irem deslizando ate apanharem no seu trajecto um submarino, destruindo-o, ou desintegrarem-se no solo, e inserida uma linha, equivalente a uma mira, que indica a profundida a que a carga explode. Para que os submarinos sejam destruidos, e imperativo que a linha da profundidade esteja ao mesmo nivel destes, doutra forma a carga de profundidade passa pelos submarinos sem fazer mossa. O nivel de dificuldade e assim um pouco maior, pois impele-nos a lancar as cargas com maior criterio. Existindo um limite de cargas que podem ser lancadas em simultaneo (seis), se disparamos desenfreadamente, rapidamente ficamos sem municoes durante alguns momentos, ate que as cargas que vao deslizando pelo ecra expludam. Durante esse tempo, os inimigos vao disparando, inundando a superficie do mar com minas e torpedos prontos a atingirem-nos.

Foi precisamente Destroyer que Filipe Veiga recriou, atraves de um pequeno jogo em Basic compilado (Boriel), no entanto bastante polido e, acima de tudo, mantendo a jogabilidade e capacidade de entretenimento do original de arcada. Para isso muito contribui a adequada velocidade a que a acao se desenrola e os controles muito simples. Apenas movemos o navio para a esquerda e direita, permitindo-nos escapar aos disparos dos inimigos, enquanto que as teclas para cima e para baixo movem a mira. Depois e disparar e esperar que o submarino e a carga de profundidade se alinhem e tenham um encontro pouco amigavel.

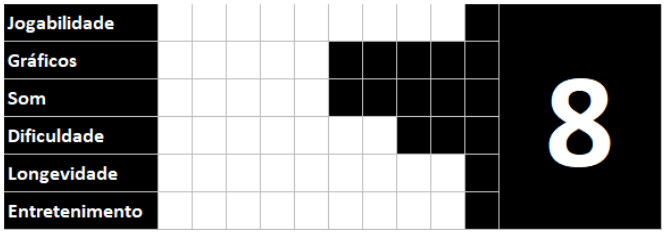


Mas a tarefa nao e assim tao simples como parece. Por um lado, os submarinos inimigos movem-se a diferentes velocidades, implicando um exercicio mental constante da nossa parte para tentar calcular o ponto e o momento ideal para se lancar as cargas de profundidade. Por outro, os torpedos e as minas disparadas pelos inimigos movem-se tambem a varias velocidades, sendo necessario uma enorme concentracao da nossa parte e uma movimentacao constante para que estas nao acertem no nosso navio.

Por vezes ficamos encurralados entre disparos inimigos e impotentemente vemos o nosso navio ser atingido, sem que possamos fazer algo para mudar a sorte. Quando isso acontece, ao inves de perdermos uma vida, como se poderia esperar, a pontuacao que obtivemos ate ai e reduzida para metade. Tendo em conta que o objetivo do jogo e fazer o maximo de pontuacao possivel (existe um tempo limite de 300 segundos por jogo e os inimigos concedem mais ou menos pontos, conforme a sua "classe" e profundidade, se formos atingidos, muito dificilmente conseguimos bater a pontuacao recorde que o Filipe estipulou como sendo a minima para nos conceder a carta de marinheiro).

Perguntam agora: como se pode obter este divertido jogo? Isso e muito facil: basta irem ao link no final do artigo descarregar o jogo. Tambem o poderao obter, adquirindo a edicao comemorativa dos 40 anos da Micro Sistemas. Alem de ficarem portadores de uma revista de excelencia, irao ainda receber Carga de Profundidade no vosso endereco eletronico. Mas alem disso, quem preferir a edicao fisica, pode obte-la via Teknamic Software.

https://filipeveiga.itch.io/carga



NOVO LIVRO
EM PRÉ-VENDA

LIVRO DE

ANDRÉ LUNA LEÃO

FUNDADOR DO planeta sinclair

RESERVA DO LIVRO EM:
loadzx.com/books

DISPONÍVEL A 23 DE ABRIL, 2022

1º LIVRO PUBLICADO PELO MUSEU

LOAD
ZX Spectrum

loadzx.com